

# الحوت الازرق ..
# لعبة للموت أم أداة للسياسة

**فائق الشمري**

عرفنا الحوت الأزرق حيواناً ضخماً ولكن بطبيعة مسالمة لا يفترس البشر.. لكن هناك من ابتكر لعبة الكترونية تحت اسم هذا الحيوان اللطيف والمهدد بالانقراض، أودت إلى الآن بحياة العديد من المراهقين حول العالم..

لتتحول هذه اللعبة الالكترونية إلى لعبة للموت، وآلة لحصد الأرواح، وكابوسا يلاحق المراهقين والمراهقات، فما هي لعبة الحوت الأزرق؟ وكيف تسببت في وفاة العشرات من المراهقين؟ وهل هي حقيقة..؟ أم وهم تم توظيفها كوسيلة للضغط السياسي والإلهاء..؟

**ماهي لعبة الحوت الأزرق..**

لعبة الحوت الأزرق واحدة من أخطر الألعاب الالكترونية، أثارت جدلا واسعا في الآونة الأخيرة بسبب حالات الانتحار التي كانت السبب الرئيس فيها.. لتتحول هذه اللعبة الى آلة للموت حصدت أرواح العديد من الأطفال الذين مارسوها حول العالم..

ولدت لعبة (الحوت الأزرق) أو كما تسمى في بعض الأحيان بـ (لعبة الانتحار) في روسيا على يد طالب علم النفس فيليب بوديكين ٢٢ عاما، والذي طرد من جامعته بسبب هذه اللعبة.
ويأتي اختيار رمزية الحوت الأزرق هو بسبب ما عرف عن هذا الحيوان من محاولات انتحار عندما يسبح نحو الشاطئ بشكل فردي

أو جماعي، لتعلق هناك وتموت إذا لم يحاول أحدهم إرجاعها مجدداً إلى المياه.. والرابط هنا بهذه الرمزية هو محاولة للمقاربة بين الحالتين المتضمنة (إيذاء النفس) ووضعها في موقف لا يمكن التراجع عنه.

بدأ اختراع هذه اللعبة منذ عام ٢٠١٣ بإنشاء مجموعة على أحد مواقع التواصل الاجتماعي الروسية (VK)، لتستهدف بعض المراهقين وتجذبهم إليها، وإخضاعهم لمجموعة من الاختبارات المختلفة الصعوبة ابتداء من الأسهل إلى الأصعب وبالاستعانة بعلم النفس لإرضاخهم للتطبيق.. وجدت اللعبة طريقها لأكثر من دولة بالعالم آخرهم كانت السعودية والجزائر حيث ارتبطت اللعبة بانتحار خمسة أطفال خلال اسبوع واحد حسب زعم وسائل إعلام تناقلت الخبر.

تُحمّل هذه اللعبة كتطبيق الكتروني على أجهزة الهواتف الذكية، وتتكون من ٥٠ مهمة، تستهدف المراهقين بين ١٢ و١٦ عاماً.. بعد أن يقوم الشخص بالتسجيل لخوض التحدي، يُطلب منه نقش الرمز التالي "F٥٧" أو رسم الحوت الأزرق على الذراع بأداة حادة، ومن ثم إرسال صورة للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة فعلاً.

بعد ذلك يعطى الشخص أمراً بالاستيقاظ في وقت مبكر جداً، عند ٤:٢٠ فجراً، ليصل إليه مقطع فيديو مصحوب بموسيقى غريبة تضعه في حالة نفسية كئيبة.. وتستمر المهمات التي تشمل مشاهدة أفلام رعب والصعود إلى سطح المنزل أو الجسر بهدف التغلب على الخوف.

تعتمد هذه اللعبة على غسل أدمغة المراهقين خصوصا ضعاف الشخصية، إذ على اللاعب أن يستجيب لأوامر أحد المسؤولين عن هذه اللعبة، وينفذ دون تردد حتى لو كانت تلك المهمات فيها إيذاء للنفس بل والانتحار أيضا..

ففي منتصف المهمات، على الشخص محادثة أحد المسؤولين عن اللعبة لكسب الثقة والتحول إلى «حوت أزرق»، وبعد كسب الثقة يُطلب



من الشخص ألا يكلم أحداً بعد ذلك، ويستمر في التسبب بجروح لنفسه مع مشاهدة أفلام الرعب، إلى أن يصل اليوم الخمسون، الذي يُطلب فيه منه الانتحار إما بالقفز من النافذة أو الطعن بسكين.

وتتضمن قائمة المهام الـ(٥٠)..

١. نحت عبارة محددة على يد الشخص أو ذراعه.
٢. الاستيقاظ عند الساعة ٤:٢٠ صباحا ومشاهد فيديو مخيف.
٣. عمل جروح طولية على ذراع المتحدي.
٤. رسم حوت على قطعة من الورق.
٥. كتابة «نعم» على ساق الشخص نفسه إذا كان مستعدا ليكون حوتاً. وإلا، ينبغي أن يقطع الشخص نفسه عدة قطع.
٦. مهمة سرية (مكتوبة في التعليمات البرمجية).
٧. خدش (رسالة) على ذراع الشخص.
٨. كتابة حالة على الانترنت عن كونه حوتا.
٩. التغلب على الخوف.

١٠. الاستيقاض على الساعة ٤:٢٠ فجراً والوقوف على السطح.
١١. نحت حوت على يد شخص خاص.
١٢. مشاهدة شريط فيديو مخيف كل يوم.
١٣. استماع إلى موسيقى يرسلها المسؤول.
١٤. قطع الشفاه.
١٥. نكز ذراع الشخص بواسطة إبرة خاصة.
١٦. إيذاء النفس نفسك أو محاولة جعلها تمرض
١٧. الذهاب إلى السقف والوقوف على الحافة.
١٨. الوقوف على جسر.
١٩. تسلق رافعة.
٢٠. في هذه الخطوة، يتحقق شخص مؤمن بطريقة أو بأخرى لمعرفة ما إذا كان المشارك جدير بالثقة.
٢١. التحدث مع «الحوت» على سكايب.
٢٢. الجلوس على السطح مع ضرورة ترك الساقين مدليين من على الحافة.



٢٣. وظيفة مشفرة أخرى.
٢٤. بعثة سرية.
٢٥. الاجتماع مع «الحوت»
٢٦. تعيين اللاعب كمسؤول يوم وفاة الشخص.
٢٧. زيارة السكك الحديدية.
٢٨. عدم التحدث مع أي شخص طوال اليوم.
٢٩. إعطاء يمين حول كونه حوت.
٣٠. بعد هذه الخطوات، تأتي الخطوات ٣٠-٤٩ والتي تنطوي على مشاهدة أفلام الرعب والاستماع إلى الموسيقى التي يختارها المسؤول، والتحدث إلى الحوت.
٥٠. المهمة الأخيرة وهي الانتحار بالقفز من مبنى.

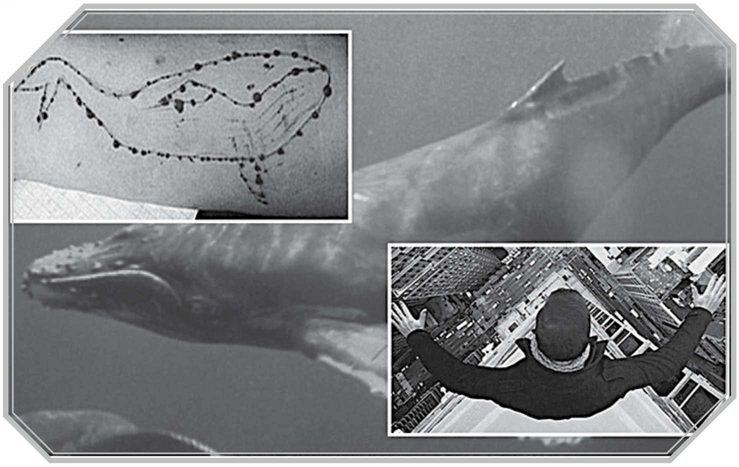
**خطورة اللعبة**

تسببت لعبة (الحوت الأزرق) بانتحار أكثر من ١٣٠ شخصا في العامين الماضيين حول العالم، وتعتمد هذه اللعبة على غسل أدمغة الأطفال والمراهقين والسيطرة والتحكم فيهم عبر ٥٠ مرحلة، من خلال إعطائهم أوامرا بمهمات خطيرة، وشحنهم بأفكار سلبية أبرزها الضياع والكراهية وإيذاء النفس وبث روح اليأس في نفوسهم، إلى أن يصل الضحايا إلى المرحلة الخمسين التي (تتحداهم على الانتحار).

في حزيران من العام ٢٠١٧م ألقت الشرطة الروسية القبض على ساعي البريد إيليا سيدوروف ٢٦ عاما، والذي اعترف بالسعي إلى إقناع ٣٢ طالبا بالانتحار من خلال لعبة الحوت الأزرق.

وعلى غرار الروس ارتبطت وفيات أخرى بين الأطفال والشباب في جميع أنحاء العالم مع لعبة الحوت الأزرق، بما في ذلك ٣ شبان في الولايات المتحدة، و٥ في الهند و١٠ آخرين في البرازيل.

من بين حالات الانتحار المسجلة كان في ١٧ تشرين الثاني ٢٠١٧، انتحار طفل يبلغ من العمر ١١ سنة بولاية سطيف شرق الجزائر، وقد أكدت نتائج التحقيق أن سبب الانتحار كان بسبب لعبة الحوت الازرق التي كان يقضي معظم



وقته فيها لمدة شهر.. وفي ٨ كانون الأول، أقدم طالبان على الانتحار في ثانوية بولاية بجاية وذلك بعد ممارسة لعبة الحوت، وفي السعودية نقلت صحيفة «الوئام» بتاريخ ٦ حزيران ٢٠١٧ انتحار طفل يبلغ من العمر ١٣ سنة شنقا بربط عنقه بحبل مشدود في الدولاب في مسكنه العائلي بجدة وبعد التحريات اكتشفت الشرطة وجود لعبة الحوت الأزرق على هاتفه، كما توفيت الطفلة خلود سرحان العازمي ١٢ عاماً في السعودية بسبب اللعبة نفسها.. كما أوردت الـ BBC خبرا مفاده تحقيق السلطات الكويتية في ثلاث حالات انتحار في أقل من شهر يعتقد أنها مرتبطة بلعبة إلكترونية تعرف باسم «تحدي الحوت الأزرق»..

ومن جانب آخر أكد بيان للشرطة الإيرانية رسميا ٢٤ تشرين الأول للعام ٢٠١٧، انتحار فتاتين من فوق جسر للمشاة في أصفهان بسبب لعبة الحوت الأزرق وذلك بعدما أثار الانتحار المتزامن للفتاتين صدمة بين الإيرانيين، هي المرة الأولى التي تؤكد فيها الجهات الرسمية في إيران سقوط ضحايا تحت لعبة التحدي الشهيرة التي سجلت سقوط ضحايا في مناطق مختلفة من العالم.

وقبل هذه الحوادث في الجزائر والسعودية تسببت هذه اللعبة كذلك بانتحار الطفلة فيلينا بيفن ١٥ عاماً والتي قفزت من الطابق الثالث عشر بمنزلها في أوكرانيا وتوفيت على الفور، وكذلك الطفلة أنجلينا دافيدوفا ١٢ عاماً من الطابق الرابع عشر بروسيا، بالإضافة ألى حوالي ٢٠ حالة انتحار رسمية باللعبة ذاتها، ولكن السياسيون ووسائل الإعلام قد اقترحوا أن الرقم يصل إلى المئات بحسب «ديلي ميل».

ويرى مختصون في علم النفس أن خطر هذه اللعبة يتمثل في أن أصحابها يستهدفون مراهقين أو أطفال مازالت شخصيتهم في طور التكوين، وغالبا من السهل التأثير عليهم واستدراجهم بعيدا عن أعين الأهل، لان مصممي اللعبة يعتمدون على الفضول الذي يتملك الأطفال والمراهقين حتى تسهل عملية التحكم فيهم واستدراجهم والدفع بهم الى الموت.

## ما هدف المخترع من هذه اللعبة؟

في مقال نشره موقع «الدايلي ميل» البريطاني، فإن مخترع هذه اللعبة شخص روسي مضطرب نفسيا يدعى فيليب بوديكين (٢١ عاماً).. ألقي القبض عليه بتهمة تسببه بمقتل العشرات حول العالم.

وعن الدوافع الحقيقة لاختراعه هذه اللعبة قال «فيليب بوديكين» لوسائل الإعلام إن هدفه منها هو تنظيف المجتمع من ( النفايات الطفيلية، التي كانت ستؤذي المجتمع لاحقاً).. إلا أن الهدف الأساس منها هو القتل والتصفية والانتقام من العالم لا أكثر ولا أقل.

ويقول «بودكين» أن (جميع من خاض هذه اللعبة هم سعداء بالموت).. ويضيف: (نعم، أنا

حقًا دفعت المراهقين إلى الانتحار. سوف تفهم كل شيء. الجميع سوف يفهم! كانوا يموتون سعداء، أعطيتهم ما لم يكن لديهم في الحياة الواقعية: الدفء، والتفهم، والتواصل).

مركزا هنا على حالة مهمة جدا هي حالة الضياع والفراغ التي يعاني منها المراهق كمشاكل اجتماعية نفسية، ولدتها حالة الفقر واهمال الأسرة وقساوة المجتمع اللامبالي.. فهولاء المراهقون مرهقين نفسيا بل مهيئين نفسيا، لأنهم يبحثون دوما عن حلول يتنفسون بها من هذه الضغوط.

من هنا فالحوت الأزرق يستهدف الأشخاص الضعفاء نفسيًا، الذين يسهل التحكم في مشاعرهم وقرارتهم بكل سهولة باستعمال تقنيات نفسية، فلا يمكن أن تؤثر اللعبة بكل هذا اليسر على شخص ذكي أو لديه منطق يفكر به لتوصله إلى الموت والانتحار.

وأعرب (بوديكين) عن انزعاجه الشديد من وجود كثير ممن قاموا بتقليد فكرته، وعمل مجموعات أخرى على الإنترنت تعرض محتوى مشابهًا، وتهدف لنفس الأهداف.

وقد كان المحتوى الخاص باللعبة يبعث على الاكتئاب ويضع اللاعبين على طريق الهاوية، كما دفع المراهقين في مرحلة ما لعدم النوم أثناء الليل يجعلهم أكثر عرضة للتأثير عليهم بشكل غير متوقع.

## اللعبة شماعة سياسية

بعد كل الذي أوردناه عن اللعبة والحوادث التي تعلقت بها حول العالم، إن صحت بعضها أو كذبت ونالها شيء من التهويل الإعلامي، يمكن لنا لقول ان اللعبة انتهت عمليا باعتقال مصمم اللعبة في روسيا.. نعم وبكل اختصار، فإن اللعبة حقيقية في العالم الغربي، وقد تسببت بحوادث انتحار، لكن عن انتشار اللعبة في العالم العربي والإسلامي، وتكريس بعض الدول لها وتضخيمها إعلاميا، يجعلك تشكك في الأمر ولا تصدق بتاتًا أن لعبة كهذه تقودك نحو الموت والانتحار بكل هذه البساطة ولكل هذا العدد من المراهقين.

بل ويتولد عندك شعورا كبير بالحيرة والاستفهام: ( إذ كيف انتشرت اللعبة في العالم العربي ولغة اللعبة أجنبية ولا تتوفر على النت بطريقة مباشرة؟).

التفسير الوحيد للأمر أن هذه اللعبة أعيد انتاجها وبث الحياة فيها على الرغم من أنها انتهت منذ مدة في دول المنشأ، وبثوب تنكري جديد، ومن خلال قصص انتحار تنسب أسباب حدوثها إلى هذه اللعبة، لينتجوا ضجة إعلامية حول اللعبة، ويبقى الهدف واحدًا وهو توجيه الرأي العام والهاؤه عن قضايا أكثر أهمية فضلا عن السبب الرئيس للانتحار بين الشباب.

ومن خلال قراءة سريعة لحالات الانتحار في العراق والعالم العربي مثلا يمكن لنا القول أنها تشكل أرقاما مخيفة لابد للمعنيين الوقوف بجدية للحد منها والتعرف على أسبابها.

ففي إحصائية رسمية عن حالات الانتحار في العراق مثلا أفادت تقارير صحفية أن العاصمة بغداد سجّلت ٣٨ حالة انتحار في سنة واحدة متصدرة جميع المحافظات، تلتها كربلاء بـ٢٣، ثم ذي قار مسجلة ٢٢ حالة.. وجاءت المحافظات الأخرى في الإحصائية كالتالي: القادسية ١٥، بابل ١٢، صلاح الدين ٦، البصرة ٣، ميسان ٢، بينما سجلت محافظات واسط وكركوك حالة واحد لكل منهما، ولم تسجل النجف وديالى والمثنى أية حالة انتحار خلال عام ٢٠١٦.

ويمكن لنا القول ان العام ٢٠١٦ شهد تزايدا كبيرا في حوادث الانتحار عالميًا، وكان للمجتمع العربي نصيب الأسد في هذا الأمر.. وأشارت

إحصائيات الانتحار في العالم العربي، التي قدمتها منظمة الصحة العالمية، وبعض المراكز الحقوقية، إلى انتحار ٨٠٠ ألف شخص، تأتي السودان فيه على رأس القائمة، حيث احتلت المرتبة الأولى في نسبة الانتحار التي بلغت ١٧,٢٪ حالة لكل ١٠٠ ألف فرد، أما أقل دولتين عربيتين من حيث نسبة الانتحار فهما السعودية وسوريا حيث تبلغ نسبة الانتحار فيها ٤,٠٪.

وكشف التقرير أن حالات الانتحار تمثل نسبة ٥٠٪ من جميع الوفيات الناجمة عن العنف بين الرجال، و٧١٪ بين النساء، ويعد الانتحار ثاني أهم أسباب الوفاة في الفئة العمرية بين ١٥ – ٢٩ عاماً.

إذ أكدت منظمة الصحة العالمية، أنه لمن المثير أن يكون للأطفال نصيبا ملحوظا في عمليات الانتحار لأسباب عديدة، أهمها الضغوط النفسية التي يمارسها الأهل لحث أبنائهم على التفوق الدراسي أو الرياضي والعنف الأسري.

وأكد التقرير أن أهم أسباب الانتحار هي الأزمات المالية التي يمر بها المنتحرون، والبطالة، والخلافات الأسرية والأزمات العاطفية، والإجبار على الزواج، بالإضافة لإقبال بعض الأطفال على الانتحار، لأسباب أبرزها ضغط الأهل عليهم لأسباب عدة.

من جانبها، أعلنت الرابطة الجزائرية لحقوق الإنسان عن تسجيل حوالي ١١٠٠ حالة انتحار بالجزائر سنويا، وعشرة آلاف محاولة انتحار أخرى لم تنجح، ٨٠٪ منها بين الشباب والمراهقين. وذكرت الرابطة أن أغلب حالات الانتحار تأتي بسبب ظروف اجتماعية قاسية، حيث يبلغ العاطلون عن العمل فيه نسبة ٥٣٪ من المنتحرين.

لتمثل كل هذه الأرقام حقيقة واحدة مؤلمة مفادها ان الواقع الاجتماعي في العراق والمجتمع العربي عموما يدق ناقوس الخطر للمعنيين للوقوف بحزم أمام هذه الظاهرة، من خلال مفهومة الانتحار هذه، والتي تمثل مصداقا مهما لما يمر به الشاب من ضغوط نفسية سببها الضياع الفكري والخواء الايدلوجي ، بما يوجه إليه من أجندات خارجية أفرزتها عولمة العالم، لنخره من الداخل وتحويلة إلى أداة للإستهلاك لا الإنتاج، وسط عالم لا يرحم هدفه الربح والمادة وتسيّره المصالح لا العاطفة، عالم قاسي وواقع دموي تتقاذفه الهموم والحروب والأزمات، ومستقبل مجهول لا ضوء فيه نهاية النفق.

""""""  """"""